PREMIER

Hi TEC PREMIER Software

HI TEC

INSTRUCTIONS

ANLEITUNGEN

ISTRUZIONI

INSTRUCTIONS

INSTRUCCIONES

POTSWORTH & CO.

POTSWORTH & Co.™

INDEX

PROGRAMMING, GAME DESIGN & GRAPHICS BY VISUAL IMPACT & PAL DEVELOPMENTS

INLAY DESIGN & PRINT BY MARKETING ADVERTISING DESIGN

POTSWORTH & CO.

LEVEL ONE Rosie

Rosie, our girl with an attitude, has been thrown into the cave zone. The giant warehouse where all the dream props are stored. In order to escape from this nightmare, Rosie must first free the Stone Giant who has been frozen in ice along with the key to the exit, by the evil Nightmare Prince.

To free the Giant, Rosie must search through the cave negotiating any obstacles that bar her way, along her travels she must collect 5 parts of a ghetto blaster, these are:

The left speaker, the right speaker, the main tape deck, two batteries.

Most important of all Rosie must collect the ancient moon rock; with its properties of drowsiness it should help send the Grand Dozer to sleep.

Once all these items have been collected, Rosie must; (8-Bit) return to the start, (16-Bit) again find the Giant to complete the level and then shatter the ice that has entombed him.

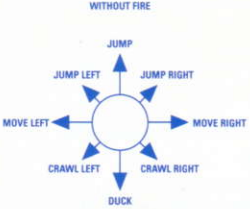
HINTS & TIPS

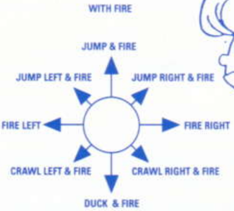
TRAP DOORS: These crumble from underneath your feet when trod on.

LIFTS: Next to each lift there will be a button, jumping on this will raise the lift but you'll have to be pretty damn quick to catch the lift going up. Why not try and push something onto the button e.g. a crate to hold it down, then jump onto the lift.

CONVEYOR BELTS: First switch them on, then jump on and ride them. Watch out for the low hanging machinery.

CONTROL METHOD

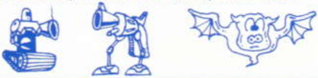






Fire is used for shooting at the enemy to stun them. Rosie can also land on the enemies heads.

BEWARE OF: TOY ROBOTS, WALKIN' POP GUNS, PIGMI BATS.



LEVEL TWO

"Super Duper Man" or Nick as he is earthly know, has been chosen to search "The Super Zone". His task? To reach the top of the "Suspire State Building" where the warp to the nightmare castle lies. On his way he must collect the magic poppy, which is one of the 5 objects needed to put the Grand Dozer to sleep.

The journey to the top is long and perilous. Great skill and fast reflexes will be needed to complete your task. Some objects can be collected for points, others can be lifted above Nicks head, where he can use them to defeat enemies by throwing the objects at them. Also he can use these objects to hold switches down.

When Nick reaches the top, a swirling ball of light awaits him (8-Bit: Nick will find a doorway). Leaping into this will warp him to the castle to wait for the others.

HINTS & TIPS

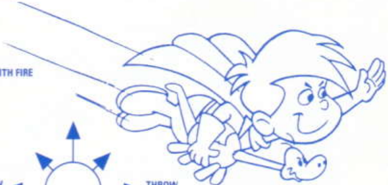
SEE SAWS (16-Bit only): Even Super Nick can only leap so high. Why not pick up something heavy , drop it on the see saw and catapult yourself high into the air onto otherwise unreachable platforms.

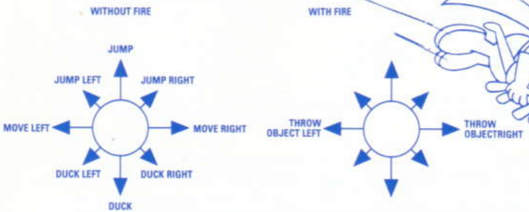
LIFTS (8-Bit only): See Level One.

SWINGING GIRDERS: First activate the button in the usual fashion and watch the girder start to swing, jump on and you're away.

PIPES: When you're underneath or standing on a pipe entrance, pushing up or down respectively will send Nick through the pipe and out the other end.

CONTROL METHOD





FIRE on its own will pick up or drop an object. If the fire button is pressed whilst Nick is in the air, he will flap his cape to carry him higher into the air.

BEWARE OF:

SUPER PEOPLE (16-BIT ONLY),



NOSEY PARKERS,



CHAIN SAWS.



LEVEL THREE — *Potsworth*

The star of the show "Potsworth" has landed himself in every kiddies' dream "The Candy Zone". In this paradise of cakes, giant ice creams and chocolate bars, Potsworth must find and pick up (8-Bit) 6 cocoa beans, (16-Bit) 20 cocoa beans, then take them to the cocoa cup. The end result is drinking chocolate to help the Grand Dozer.

16-Bit only: Some of them have fallen into the jelly pots, bouncing on the jelly will force the beans out of the pot and into the air for you to collect. BEWARE!! You can't see the beans inside the pot so jump on them all. Standing on the jelly will make Potsworth start to sink, so keep bouncing.

In his task, Potsworth will encounter many weird and wonderful obstacles. Giant cakes that sink when trod on, rivers of cream, getting across these is made easier by jumping the floating wafers (16-Bit only: or throwing an object in the river and jumping on it before it sinks).

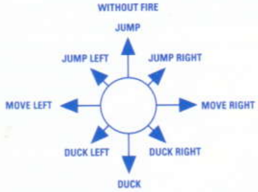
HINTS & TIPS

GIANT CAKES: These are seen throughout the map, they float on the river and can be jumped on. BEWARE!! They will sink if trod on for too long.

SHERBET FOUNTAINS: Jumping on these will send Potsworth high into the air.

SKI JUMPS (16-Bit only): Push an object onto the button to open the barrier to the jump, then off you go high into the air.

CONTROL METHOD





BEWARE OF:

CANDY CANES,  GIANT ICE LOLLIES,  CHOCOLATE MICE. 

LEVEL FOUR — *Carter*

Carter, the world's greatest artist, makes his appearance in this zone "The Rainbow Zone". His mission, to paint a sleepy picture which will, "we hope", send the Grand Dozer into a distant slumber. 16-Bit versions (Amiga, Atari ST, IBM PC):- for Carter to do this, he must first find a bucket, then fill the bucket with colour from the magic rainbow taps. He must then take the filled bucket to the blank picture in the centre of the map. For 8-Bit versions (Spectrum, Amstrad, CBM 64):- he must collect the pieces of the jigsaw puzzle to build up a picture.

THE TAPS (16-Bit only): In more detail, Carter must collect 6 drops, 1 from each tap, which represent each colour of the rainbow. Once he has got all the colours he can then paint the picture by returning to the easel and pressing fire.

PAINTING LEDGES: Carters' special power is to draw anything and make it come to life. In this mission he can paint ledges to either side of himself, then by jumping onto the ledges he can reach otherwise impossible places.

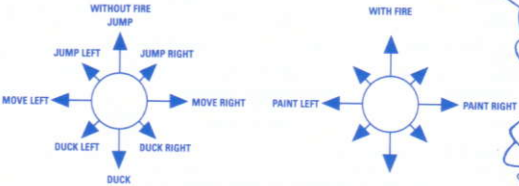
HINTS & TIPS

ELECTRIC BARRIER: To get past the barrier Carter must build a platform on the switch which will in turn remove the barrier.

CLOUD PLATFORMS: Bounce when Carter lands on them, then after a few seconds drop out of the sky.

TRAMPOLINES: Carter can use these to reach high places. The more he bounces the higher he goes.

CONTROL METHOD





Fire only creates platforms on this level. Carter can also jump on the nasties' heads.

BEWARE OF:

BUTTERFLIES, WELLINGTON MEN, FLYING UMBRELLAS.







LEVEL FIVE

Keiko

Keiko, skateboard wizard, has journeyed into "The Carnival Zone". Her mission: to collect 5 mystical arrows and a dollar bill. When she has collected these, she must take them to the Indian shoot-out, where she will be rewarded with a giant teddy bear for the Grand Dozer to cuddle.

Keiko will have to use the various fairground rides to help her collect the arrows. To do this she will first need to switch on the fairground by moving a lever, then she will have to switch on the individual rides as she needs them by pushing weights onto the buttons.

To move around "The Carnival Zone" Keiko must keep her skateboard flying by collecting energy pick-ups. If she has no energy in the skateboard it becomes normal again.

DROPPING STARS: Keiko's mode of attack is to drop stars from the back of her skateboard. These stars hang in mid-air for a few seconds before disappearing.

FAIRGROUND RIDES - HINTS & TIPS:

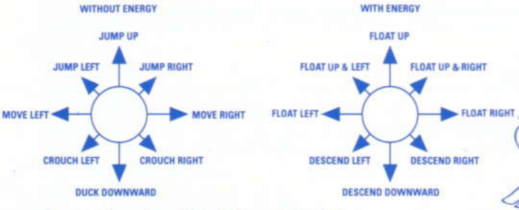
THE BIG WHEEL: Which, when switched on, starts to rotate around a central point. Keiko can use the carriages to get across the gap occupied by the big wheel.

SWINGING SHIP: This is a single carriage which swings in an arc from left to right then back again. Keiko will have to use it to get across gaps when she cannot fly.

WALTZERS & DODGEMS: These move from left, right and back again at great speed. Keiko will have to time her jump perfectly as the floor is electrified!!!

CABLE CARS & LOG FLUME: Once Keiko has moved the switch, the cable car/log flume starts to move so Keiko will have to be quick or she'll have to wait for it to return.

CONTROL METHOD





Pressing fire allows Keiko to leave trails of stars.

BEWARE OF:

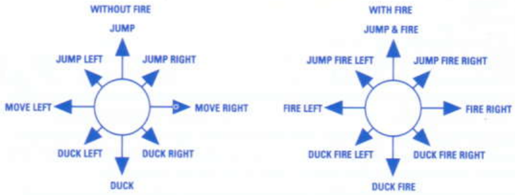
HOT DOGS,  KILLER CLOWNS,  MUTANT CANDY FLOSS. 

FINAL CONFRONTATION (16-BIT ONLY)

In this ending our hero "Potsworth" must defeat the evil Nightmare Prince. Potsworth will have one attempt and, depending on how many levels were successfully completed, he will have the same amount of bonus attempts to snatch the potion of slumber from the Nightmare Prince! If all attempts fail, the Nightmare Prince becomes the new ruler of the Dream Zone. The same fate occurs if you run out of "continuations" and "dreams".

To defeat the Nightmare Prince, Potsworth must throw bones at his head (20 times), eventually knocking him out and snatching the potion of slumber. There is a time limit so don't hang around. To make things worse the Nightmare Prince has strapped 2 tanks of slumber potion onto his back and is armed with a long range water pistol. Also while the Nightmare Prince is firing at Potsworth he is unable to move. If Potsworth is repeatedly hit with the squirted potion it will have a reverse effect on him and wake him up!

CONTROL METHOD (16 Bit only)



Potsworth can fire bones at the nasties on this level, also he too can jump on the nasties' heads.

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA & ATARI ST

Insert the disk in the disk drive then reset the computer

JOYSTICK ONLY

Additional Keys:

P	Pause
Escape	Quit

CBM 64 (Tape) Press SHIFT & RUN/STOP keys together.

CBM 64 (Disk) Type LOAD"*",8,1 RUN

(Tape & Disk) JOYSTICK ONLY

Keys:

Run/Stop	Pause
Fire	Restart

SPECTRUM

Type LOAD" " then press ENTER

Keys are redefinable or use Sinclair or Kempston Joystick.

F	Freeze	O	Left
Fire	Restart	P	Right
Q	Up	Space	Fire
A	Down		

AMSTRAD (Tape)

464 - Press CTRL & small ENTER keys together

6128 - Type I Tape (ENTER)

Press CTRL & small ENTER keys together

AMSTRAD (Disk) RUN "POTSWORTH"

(Tape & Disk) Keys are redefinable or use Joystick.

F	Freeze	O	Left
Fire	Restart	P	Right
Q	Up	Space	Fire
A	Down		

LEVEL EINS Rosie

Rosie, unser Besserwisser, ist in die Höhlenzone, das riesige Lagerhaus, in dem alle Traumrequisiten aufbewahrt werden, geworfen worden. Um aus diesem Alptraum zu entkommen, muß Rosie zuerst den Steinriesen befreien, der, zusammen mit dem Schlüssel zum Ausgang, von dem bösen Alptraumprinzen in Eis eingefroren wurde.

Um den Riesen zu befreien, muß Rosie in der ganzen Höhle umhersuchen und dabei eventuelle Hindernisse aus ihrem Weg räumen, um auf ihrer Reise 5 Teile eines Ghettoblasters zu finden. Die Teile sind:

Der linke Lautsprecher, der rechte Lautsprecher, das Kassettendeck, zwei Batterien

Vor allem aber muß Rosie den uralten Mondstein mit seinen einschläfernden Eigenschaften finden, der den Großen Döser einschlafen lassen kann.

Wenn sie alle Gegenstände gefunden hat, muß Rosie (8 Bit) zum Start zurückkehren, (16 Bit) den Riesen wiederfinden, um das Level zu vervollständigen und dann das Eis, in dem er eingekerkert ist, aufschlagen.

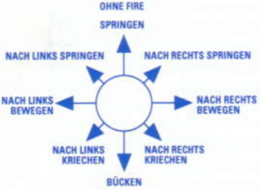
TIPS UND HINWEISE

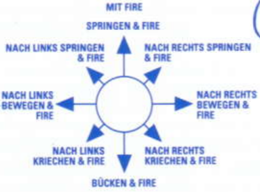
FALLTÜREN: Diese zerfallen unter Euren Füßen, wenn Ihr darauf tretet.

AUFZÜGE: Neben jedem Aufzug befindet sich ein Knopf, und wenn Ihr darauf springt, geht der Aufzug nach oben. Aber Ihr müßt ganz schön schnell sein, um den Aufzug zu erwischen. Ihr könnt ja versuchen, etwas auf den Knopf zu schieben, z.B. einen Kasten, der ihn herunterdrückt, und dann schnell auf den Aufzug aufspringen.

FLIESSBÄNDER: Zuerst schaltet Ihr sie ein, dann springt auf und fahrt damit. Paßt auf niedrig hängende Maschinerie auf.

STEUERUNG







Fire heißt hier, den Feind anbrüllen, um ihn total zu verblüffen. Rosie kann auch auf dem Kopf von Feinden landen.

HÜTET EUCH VOR: Spielzeugrobotern, wandelnden Knallbüchsen, Zwergfledermäusen



"Super-Duper-Man" oder Nick, wie er auf Erden heißt, wurde auserwählt, um die "Superzone" zu suchen. Seine Aufgabe? Die Spitze des "Suspire State Buildings", wo der Warp zum Alptraumschloß liegt, zu erreichen. Auf seinem Weg muß er die magische Mohnblume finden, die einer der 5 benötigten Gegenstände ist, die den Großen Döser zum Einschlafen bringen.

Die Reise zur Spitze ist lang und gefährlich. Große Geschicklichkeit und schnelle Reflexe sind nötig, um Eure Aufgabe zu bestehen. Einige Gegenstände können für Punkte gesammelt werden, andere können über Nicks Kopf gehoben werden, wo er sie dazu benutzen kann, sie nach Feinden zu schmeißen, um diese zu besiegen. Er kann diese Gegenstände auch benutzen, um Schalter unten zu halten.

Wenn Nick die Spitze erreicht, wartet ein wirbelnder Lichtball auf ihn (8 Bit: Nick findet einen Eingang). Er muß hineinspringen, um zum Schloß gewarpt zu werden, wo er auf die anderen warten muß.

TIPS UND HINWEISE

WIPPEN (nur für 16 Bit): Selbst Super-Nick kann nur so hoch und nicht weiter springen. Es kann helfen, etwas Schweres aufzuheben, auf die Wippe fallen zu lassen und Euch selbst hoch in die Luft zu katapultieren, um an normalerweise unerreichbare Orte zu gelangen.

AUFZÜGE (nur für 8 Bit): Siehe LEVEL EINS

SCHWINGBALKEN: Den Knopf wie üblich aktivieren und zuschauen, wie der Balken an zu schwingen fängt, aufspringen und los geht's.

ROHRE: Wenn Ihr unterhalb oder bei einer Rohröffnung seid, kann Nick je nachdem durch hinauf- oder hinunterdrücken durch das Rohr und am anderen Ende hinaus befördert werden.



STEUERUNG



Fire allein gedrückt, hebt einen Gegenstand auf oder läßt ihn fallen.
Wenn die Fire-Taste gedrückt wird, während Nick sich in der Luft befindet, schlägt er mit seinem Umhang, um höher zu fliegen.

HÜTET EUCH VOR:  Super-Leuten (nur für 16 Bit),  Schnüfflern, Kettensägen. 

LEVEL DREI

Potsworth

Der Star der Show, "Potsworth", ist im Traum aller Kinder gelandet, in der Schlaraffenzone. In diesem Paradies aus Kuchen, Rieseneiskremen und Schokoladenriegeln muß Potsworth 6 Kakaobohnen (8 Bit), 20 Kakaobohnen (16 Bit) finden und sammeln und sie dann zum Kakaobecher bringen. Das Endresultat ist Trinkschokolade, um dem Großen Döser zu helfen.

Nur für 16 Bit: Einige der Kakaobohnen sind in Töpfe mit Wackelpeter gefallen. Wenn Ihr auf dem Wackelpeter auf und ab springt, bringt das die Bohnen aus dem Topf und in die Luft, damit Ihr Sie sammeln könnt. VORSICHT!! Ihr könnt die Bohnen im Topf nicht sehen, also springt auf alle drauf. Wenn Ihr auf dem Wackelpeter stehenbleibt, fängt Potsworth an zu sinken, also immer springen.

In seiner Aufgabe trifft Potsworth auf viele merkwürdige und wundervolle Hindernisse. Riesenkuchen, die versinken, wenn man darauf tritt, Sahneflüsse, die man leichter überquert, indem man auf die schwimmenden Waffeln springt (nur für 16 Bit: oder indem man einen Gegenstand ins Wasser wirft und darauf springt, bevor er sinkt).

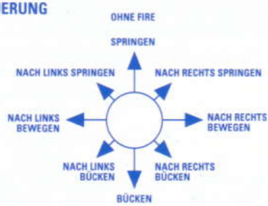
TIPS UND HINWEISE

RIESENKUCHEN: Diese sind über die ganze Karte verteilt, sie schwimmen auf dem Fluß, und man kann darauf springen. VORSICHT!! Sie versinken, wenn man zu lange darauf tritt.

BRAUSESPRINGBRUNNEN: Wenn man auf diese springt, wird Potsworth hoch in die Luft geschleudert

SPRUNGSCHANZEN: Schiebt einen Gegenstand auf den Knopf, der (nur für 16 Bit) die Schranke zur Schanze öffnet, und dann geht's ab, hoch in die Luft

STEUERUNG





HÜTET EUCH VOR:

Zuckerstangen,  **Eis-am-Stil-Riesen,**  **Schokoladenmäusen** 

LEVEL VIER

Carter

Carter, der größte Künstler der Welt, tritt in dieser Zone, der "Regenbogenzone", auf. Seine Mission: ein einschläferndes Bild zu malen, das - so hoffen wir - den Großen Döser in tiefen Schlummer senden wird. 16-Bit Versionen (Amiga, Atari ST, IBM PC):- Damit Carter dies tun kann, muß er zuerst einen Eimer finden, dann den Eimer mit Farbe von den Hähnen des magischen Regenbogens füllen. Dann muß er den vollen Eimer zu dem leeren Bild in der

Mitte der Karte nehmen. Für 8-Bit Versionen (Spectrum, Amstrad, CBM 64):- Er muß Teile des Puzzles sammeln, um ein Bild zusammenzusetzen.

DIE HÄHNE (nur für 16 Bit): Genauer gesagt, muß Carter 6 Tropfen sammeln, einen von jedem Hahn, die für alle Farben aus dem Regenbogen stehen. Wenn er alle Farben hat, kann er das Bild malen, indem er zur Staffelei zurückkehrt und Fire drückt.

SIMSE MALEN: Carters besondere Fähigkeit ist, daß alles, was er malt, wirklich wird. In dieser Mission kann er auf beiden Seiten von sich Simse malen und daraufspringen und somit an normalerweise unerreichbare Plätze gelangen.

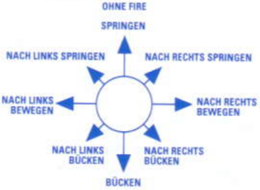
TIPS UND HINWEISE

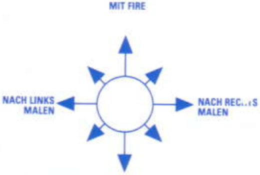
ELEKTRISCHE SCHRANKE: Um an der Schranke vorbeizukommen, muß Carter eine Plattform auf dem Schalter bauen, die dann die Schranke beseitigt.

WOLKENPLATTFORMEN: Springt, wenn Carter auf ihnen landet, dann, nach ein paar Sekunden, fallt Ihr aus dem Himmel.

TRAMPOLINE: Carter kann diese benutzen, um an hohe Plätze zu gelangen. Je mehr er springt, desto höher kommt er.

STEUERUNG



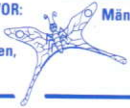




Fire läßt auf diesem Level nur Plattformen entstehen. Carter kann den Bösewichten auch auf den Kopf hüpfen.

HÜTET EUCH VOR:

Schmetterlingen,



Männern in Gummistiefeln,





Fliegenden Regenschirmen.

LEVEL FÜNF

Keiko

Keiko, Skateboardkanone, ist in die "Karnevalzone" gereist. Ihr Auftrag: 5 mystische Pfeile und einen Dollarschein zu finden. Wenn sie diese zusammen hat, muß sie sie zum indianischen Schießstand bringen - wo sie mit einem riesigen Teddybären zum Knuddeln für den Großen Döser belohnt wird.

Keiko muß verschiedene Karussells und Fahrten benutzen, um die Pfeile zu sammeln. Dazu muß sie zuerst den Rummelplatz anschalten, indem sie einen Hebel bewegt, dann muß sie die verschiedenen Karussells anschalten, wenn sie sie braucht, indem sie Gewichte auf die Knöpfe schiebt.

Um sich in der "Karnevalzone" zu bewegen, muß Keiko ihr Skateboard flugfähig halten, indem sie Energie sammelt. Ohne Energie wird es wieder zum normalen Skateboard.

STERNE FALLENLASSEN: Keikos Angriffsmethode besteht darin, hinten von ihrem Skateboard Sterne herunterzuwerfen. Diese Sterne bleiben für einige Sekunden in der Luft hängen, bevor sie verschwinden.

KARUSSELLS - TIPS UND HINWEISE:

DAS RIESENRAD: Das, wenn es eingeschaltet ist, um einen Mittelpunkt rotiert. Keiko kann die Wagen benutzen, um über die Lücke zu gelangen, in der das Riesenrad steht.

SCHIFFSCHAUKEL: Dies ist ein einziges Abteil, das in einem Bogen von links nach rechts und wieder zurück schwingt. Keiko muß die Schiffschaukel benutzen, um über Lücken zu kommen, wenn sie nicht fliegen kann.

WALTZER & SKOOTERS: Diese bewegen sich mit großer Geschwindigkeit Nach links, rechts und wieder zurück. Keiko wird ihren Sprung zum absolut richtigen Zeitpunkt wagen müssen, da der Fußboden elektrisch geladen ist!!!

SEILBAHN & BAUMSTAMMBAHN Sowie Keiko den Schalter betätigt hat, fängt die Seilbahn/die Baumstammbahn an, sich zu bewegen, so daß Keiko entweder schnell sein oder auf ihre Rückkehr warten muß.

STEUERUNG





Durch drücken der Fire-Taste kann Keiko eine Sternspur hinterlassen.

HÜTET EUCH VOR: Hot Dogs, Killer-Clowns, Mutierender Zuckerwatte.

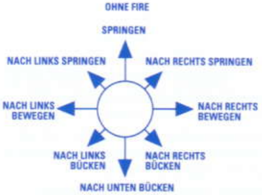


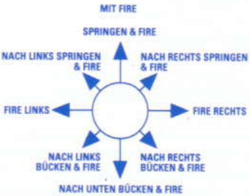
ENDGÜLTIGE KONFRONTATION (NUR FÜR 16 BIT)

Hier muß unser Held "Potsworth" den bösen Alptraumprinzen besiegen. Potsworth hat einen Versuch und je nachdem wieviele Level erfolgreich absolviert wurden, genauso viele Extraversuche, um dem Alptraumprinzen den Schlummertrank zu entreißen! Falls alle seine Versuche fehlschlagen, wird der Alptraumprinz der neue Herrscher der Traumzone. Das gleiche Schicksal tritt ein, wenn Euch "Fortsetzungen" und "Träume" ausgehen.

Um den Alptraumprinzen zu besiegen, muß Potsworth ihm Knochen an den Kopf werfen (20 Mal), ihn schließlich K.O. werfen und den Schlummertrank schnappen. Die Zeit ist begrenzt, also hängt nicht herum. Um alles noch schlimmer zu machen, hat der Alptraumprinz 2 Kanister mit Schlummertrank auf seinen Rücken geschnallt und ist mit einer weitreichenden Wasserpistole ausgerüstet. Außerdem ist Potsworth, während der Alptraumprinz auf ihn schießt, unfähig, sich zu rühren. Wenn Potsworth mehrere Male mit dem gespritzten Trank getroffen wird, hat dies die entgegengesetzte Wirkung und weckt ihn auf!

STEUERUNG (NUR FÜR 16 BIT)





Potsworth kann auf diesem Level die Bösewichte mit Knochen beschießen, und auch er kann ihnen auf den Kopf springen.

LADEANWEISUNGEN

AMIGA & ATARI ST	Diskette in Diskettenlaufwerk einlegen, dann Computer rücksetzen	
	NUR MIT JOYSTICK	
Zusätzliche Tasten:	P	Pause
	Escape	Spiel beenden

CBM 64 (Kassette)	SHIFT- & RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken	
CBM 64 (Diskette)	LOAD"*",8,1 RUN eintippen	
(Kassette & Diskette)	NUR MIT JOYSTICK	
Tasten:	Run/Stop	Pause
	Fire	Restart

SPECTRUM

LOAD " " eintippen, dann ENTER drücken

Tasten können neu definiert werden, oder Sinclair oder Kempston Joystick verwenden

F	Blockieren (Standbild)	A	Unten	Space	Fire
Fire	Wiederanlauf	O	Links		
Q	Oben	P	Rechts		

AMSTRAD (Kassette)

464 - CTRL- & kleine ENTER-Tasten gleichzeitig drücken

6128 - Kassette eintippen (ENTER) CTRL - und kleine ENTER Tasten gleichzeitig drücken

AMSTRAD (Diskette)

RUN "POTSWORTH"

(Kassette & Diskette)

Tasten können neu definiert werden, oder Joystick verwenden

F	Blockieren (Standbild)	O	Links
Fire	Wiederanlauf	P	Rechts
Q	Oben	Space	Fire
A	Unten		

PRIMO LIVELLO Rosie

Rosie, la nostra signorinetta con un bel caratterino, è stata buttata dentro la Zona Cava, il deposito gigante dove vengono tenuti tutti i materiali per i sogni. Per sfuggire a questo incubo, Rosie deve prima liberare il Gigante di Pietra che è stato congelato nel ghiaccio, assieme alla chiave che apre l'uscita, dal malvagio Principe degli Incubi.

Per liberare il Gigante, Rosie deve andare alla ricerca per tutta la Cava, evitando accuratamente gli ostacoli che incontra, e lungo il suo viaggio deve raccogliere 5 parti di un RadioRegistratore, che sono:

L'altoparlante di sinistra, l'altoparlante di destra, il suonacassette, due batterie.

La cosa più importante che Rosie deve raccogliere, però, è l'antica pietra lunare che, con le sue proprietà di sonnolenza, dovrebbe far addormentare il Gran Morto di Sonno.

Una volta raccolti tutti questi oggetti, Rosie deve: (8-Bit) ritornare all'inizio, (16-Bit) ritrovare il Gigante per completare il livello e poi spaccare il ghiaccio che lo tiene prigioniero.

SUGGERIMENTI

TRABOCCHETTI: Ti si sbriciolano sotto i piedi quando ci passi sopra.

ASCENSORI: Accanto ad ogni ascensore c'è un bottone e saltandovi sopra farai salire l'ascensore, ma devi essere un razzo per salirci al volo. Forse sarebbe meglio spingere un oggetto sul bottone, come per esempio una cassa per tenerlo fermo, così ci puoi saltare sopra senza tanti problemi.

NASTRI TRASPORTATORI: Prima accendili, poi saltaci sopra e fatti trasportare. Fai attenzione ai macchinari bassi.

METODO DI CONTROLLO







Fuoco si usa soltanto per sparare al nemico per stordirlo. Rosie può anche piombare sulle teste del nemico.

STAI ATTENTO A: Robot Giocattolo, Pistole Vaganti, Pipistrelli Pigmei.



SECONDO LIVELLO

"Il Gran Figo" ovvero Nick, come è conosciuto sulla terra, è stato scelto per cercare nella "Super Zona". Il suo compito? Di salire in cima al "Suspire State Building" dove si trova il trasporto per il castello degli incubi. Durante il viaggio, deve raccogliere il papavero magico, che è uno dei cinque oggetti che servono per far addormentare il Gran Morto di Sonno.

Il viaggio fino alla cima è lungo e periglioso. Avrai bisogno di grande abilità e di riflessi rapidi per completare il tuo compito. Alcuni oggetti possono essere raccolti per punti, altri possono essere sollevati al di sopra della testa di Nick, dove li può usare per sconfiggere i nemici, tirandoglieli. Questi oggetti possono anche servirgli per tenere premuti gli interruttori.

Quando Nick raggiunge la cima, lo attende una palla roteante di luce (8-Bit: Nick trova un accesso). Se ci salta dentro, verrà trasportato nel castello ad attendere gli altri.

SUGGERIMENTI

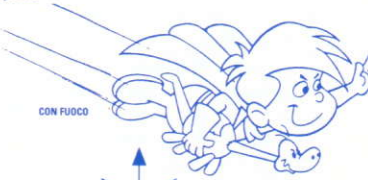
ALTALENA (Solo16-Bit): Neanche Super Nick riesce a saltare così in alto. Ti conviene raccogliere qualcosa di pesante, farlo cadere sull'altalena e farti così catapultare in alto a raggiungere piattaforme che altrimenti non raggiungeresti davvero.

ASCENSORI (Solo 8-Bit): Vedi Primo Livello.

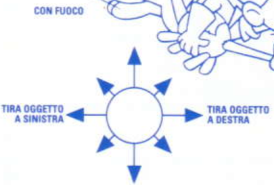
TRAVI MOVENTI: Per prima cosa, attiva il bottone come al solito e vedi il trave che si mette in movimento. Saltaci su e...via!

TUBI: Quando stai sotto un tubo, o sull'ingresso, se spingi in su o in giù farai passare Nick attraverso il tubo, facendolo uscire dall'altra parte.

METODO DI CONTROLLO







FUOCO da solo raccoglie o lascia un oggetto. Se il bottone di fuoco viene premuto mentre Nick è in volo, egli agiterà il mantello per salire più in alto.

STAI ATTENTO A:

I Gran Fighi (solo 16-Bit),  i Ficcanasi,  le Seghe. 

TERZO LIVELLO

Potsworth

La stella del gioco, "Potsworth" si è andato a cacciare in quello che rappresenta il sogno di ogni bambino, la "Zona delle Caramelle". In questo paradiso di torte, gelati giganti e cioccolate, Potsworth deve prima trovare e raccogliere (8-Bit) 6 chicchi di cacao, (16-Bit) 20 chicchi di cacao, poi portarli nella tazza. Ne uscirà fuori una tazza di cioccolato per aiutare il Gran Morto di Sonno.

Solo 16-Bit: Alcuni sono caduti nel barattolo della gelatina, se fai saltare la gelatina, li farai saltar fuori dal barattolo e li potrai riacchiappare. ATTENTO!! Non vedi i chicchi dentro il barattolo, perciò salta su tutti. Se stai lì fermo in piedi sulla gelatina, Potsworth comincerà ad affondare, perciò continua a saltare.

Nel suo compito, Potsworth incontrerà molti ostacoli strani e meravigliosi. Torte giganti che affondano se ci passi sopra, fiumi di panna, per attraversare questi ti conviene saltare su dei wafer galleggianti (solo 16-Bit: o tirare un oggetto nel fiume e saltandoci sopra prima che affondi).

SUGGERIMENTI

TORTE GIGANTI: Le trovi dappertutto, galleggiano sul fiume e ci puoi saltare sopra. ATTENTO!! Affondano se ci stai sopra troppo a lungo.

FONTANE DI SORBETTO: Se ci salti sopra, farai volare Potsworth in aria.

PISTE DA SALTO (solo 16-Bit): Spingi un oggetto sul bottone per aprire la barriera alla pista, poi vola via col vento.

METODO DI CONTROLLO





STAI ATTENTO A: Le Canne di Torrone, i Ghiaccioli Giganti,





i Topi di Cioccolata.



QUARTO LIVELLO

Carter

Carter, il più grande artista del mondo, appare in questa zona, la "Zona Arcobaleno". La sua missione è di dipingere un'immagine assonnata che, si spera, farà addormentare a lungo il Gran Morto di Sonno. Versioni 16-Bit (Amiga, Atari ST, IBM PC):- per riuscirci, Carter deve prima trovare un secchiello, poi riempire il secchiello di colore preso dai rubinetti magici dell'arcobaleno. Deve poi portare il secchiello pieno alla tela bianca nel centro della mappa. Versioni 8-Bit (Spectrum, Amstrad, CBM 64):- deve raccogliere i pezzi di un puzzle

per costruirne un'immagine.

I RUBINETTI (Solo 16-Bit): Per spiegare meglio, Carter deve raccogliere 6 gocce, 1 da ogni rubinetto, che rappresentano tutti i colori dell'arcobaleno. Una volta ottenuti tutti i colori, può dipingere l'immagine, ritornando al cavalletto e premendo il bottone di fuoco.

DAVANZALI DIPINTI: Il potere speciale di Carter è di poter dipingere qualsiasi cosa e farla vivere. In questa missione, potrà dipingere dei davanzali sui suoi due lati, poi saltarci sopra per arrivare a posti che altrimenti non riuscirebbe mai a raggiungere.

SUGGERIMENTI

BARRIERA ELETTRICA: Per superare la barriera, Carter deve costruire una piattaforma sull'interruttore che a sua volta farà rimuovere la barriera.

PIATTAFORME NUVOLA: Rimbalzano quando vi atterra sopra Carter, poi dopo alcuni secondi spariscono dal cielo.

TRAMPOLINI: Carter li può usare per raggiungere posizioni in alto. Più alto salta, più alto va.

METODO DI CONTROLLO

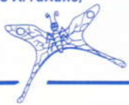






Fuoco crea piattaforme solo a questo livello. Carter può anche saltare sulla testa dei cattivi.

STAI ATTENTO A: Farfalle, Uomini Galosce, Ombrelli Volanti.







QUINTO LIVELLO

Keiko

Keiko, la maga dello skateboard, è arrivata nella "Zona Carnevale". La sua missione è di raccogliere 5 frecce mistiche e una banconota da un dollaro. Quando li ha raccolti, dovrà portarli al bancone degli Indiani, dove riceverà in premio un orsacchiotto di peluche gigante che il Grande Morto di Sonno potrà cullare.

Keiko dovrà usare vari giri di giostra nel luna park per aiutarla a raccogliere le frecce. Per prima cosa, dovrà accendere il luna park muovendo una leva, poi dovrà accendere le varie giostre a mano a mano che le servono, spingendo un peso sul bottone.

Per girare per la "Zona Carnevale" Keiko deve tenersi ben stretto il suo skateboard, volando per raccogliere rifornimenti di energia. Se non c'è energia nello skateboard, questo ridiventa normale.

STELLE CADENTI: La modalità di attacco di Keiko è di buttare stelle dal retro dello skateboard. Queste stelle rimangono sospese in aria per alcuni secondi prima di scomparire.

GIRI DI GIOSTRA - SUGGERIMENTI:

LA RUOTA GIGANTE: Questa, una volta accesa, inizia a ruotare intorno ad un fulcro centrale. Keiko può usare le cabine per passare nello spazio occupato dalla grande ruota.

LA NAVE DONDOLONA: Questa è un'unica cabina che dondola ad arco da sinistra a destra e viceversa. Keiko la dovrà usare per attraversare lo spazio quando non riesce a volare.

TAZZE GIREVOLI & AUTOSCONTRO: Si muovono da sinistra, destra e viceversa a gran velocità. Keiko non avrà tempo di saltare a perfezione perché il pavimento è elettrificato!!!

TRENINO & CANALE TRONCHI: Una volta che Keiko ha mosso l'interruttore, il trenino/il canale si mette in movimento, così Keiko dovrà saltare in tutta fretta, altrimenti dovrà aspettare che ripassino.

METODI CONTROLLO







Premendo fuoco si permette a Keiko di lasciare una scia di stelle.

STAI ATTENTO A: Hot Dogs, Pagliacci Assassini, Zucchero Filato Mutante.



CONBFRONTO FINALE (SOLO 16-BIT)

In questo finale il nostro eroe "Potsworth" deve sconfiggere il malvagio Principe degli Incubi. Potsworth potrà fare un tentativo solo e, a seconda di quanti livelli ha superato, avrà l'equivalente numero di punti bonus per strappare la pozione del sonno al Principe degli Incubi. Se non ce la fa dopo tutti i tentativi, il Principe degli Incubi diventerà il nuovo reggitore della Terra dei Sogni. Lo stesso accadrà se esaurisci gli "ancora" e i "sogni".

Per sconfiggere il Principe degli Incubi, Potsworth gli deve tirare ossi in testa (20 volte), fino a buttarlo giù e ad acchiappare la pozione del sonno. C'è un limite di tempo, quindi non stare lì a guardarti intorno. Per rendere le cose più difficili, il Principe degli Incubi si è legato due taniche di pozione sulla schiena ed è armato di una potente pistola ad acqua. Inoltre, mentre il Principe degli Incubi gli spara, Potsworth non può muoversi. Se Potsworth viene ripetutamente colpito con la pozione sparata dalla pistola, avrà su di lui l'effetto contrario e lo farà svegliare.

METODO DI CONTROLLO (SOLO per 16 Bit)





In questo livello Potsworth può sparare ossi ai cattivi e inoltre può saltargli in testa.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AMIGA & ATARI	Inserisci il dischetto nell'unità disco, poi resetta il computer			
	SOLO JOYSTICK			
Altri tasti:	P	Pausa		
	Escape	Abbandona		

CBM 64 (Nastro)	Premi contemporaneamente i tasti SHIFT & RUN/STOP			
CBM 64 (Disco)	Batti LOAD"*",8,1 e RUN			
(Nastro e Disco)	SOLO JOYSTICK			
Tasti:	Run/Stop	Pausa		
	Fuoco	Ripresa		

SPECTRUM	Batti LOAD"" e poi premi INVIO			
	I tasti sono ridefinibili oppure usa Joystick Sinclair o Kempston			
	F	Congela	O	Sinistra
	Fuoco	Riavvia	P	Destra
	Q	Su	Barra	Spara
	A	Giù		

AMSTRAD (Nastro)	464 - Premi contemporaneamente i tasti CONTR e INVIO piccolo			
	6128 - Batti I Tape (INVIO) Premi contemporaneamente i tasti CONTR e INVIO piccolo			
AMSTRAD (Disco)	RUN "POTSWORTH"			
(Nastro e Disco)	I tasti sono ridefinibili oppure usa Joystick			
	F	Congela	O	Sinistra
	Fuoco	Riavvia	P	Destra
	Q	Su	Barra	Spara
	A	Giù		

NIVEAU UN Rosie

Rosie, notre fille avec son attitude, a été projetée dans la Zone de la Cave. L'entrepôt géant où tous les accessoires des rêves sont stockés. Afin d'échapper à ce cauchemar, Rosie doit, premièrement, libérer le Géant de Pierre qui a été congelé avec la clé de la sortie, par le diabolique "Prince des Cauchemars".

Pour libérer le géant, Rosie doit faire des recherches dans la cave, négociant tous les obstacles lui barrant la route. Au long de son chemin, elle doit collecter 5 parties d'un énorme radio-cassette portable, Ceux-ci sont:

Le haut-parleur de gauche, le haut parleur de droite, la platine cassette principale et deux piles.

Le plus important de tout, est que Rosie doit collecter l'ancienne roche de la lune avec ses propriétés de somnolence qui devraient aider le "Grand Dozer" à dormir.

Une fois que tous ces articles ont été collectés, Rosie doit (8 Bits) retourner au départ, (16 Bits) retrouver le géant pour compléter le niveau et ensuite faire exploser la glace qui l'ensevelissait.

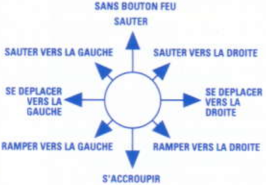
CONSEILS ET SUGGESTIONS:

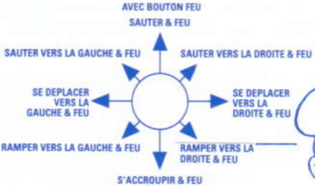
TRAPPES: Elles se désagrègent sous vos pieds, lorsque vous marchez dessus.

ASCENCEURS: A coté de chaque ascenceur, il y aura un bouton, en sautant dessus, vous ferez monter l'ascenceur mais vous devrez être sacrément rapide pour attraper l'ascenceur ascendant. Pourquoi ne pas essayer et pousser quelque-chose sur le bouton; par exemple une caisse pour le maintenir enfoncé, et sauter dans l'ascenceur.

TAPIS ROULANT: Premièrement, enclenchez-les, ensuite sautez et chevauchez-les. Faites attention aux machines basses.

METHODE DE CONTROLE







Le bouton feu est seulement utilisé pour crier afin d'étourdir les ennemis. Rosie peut aussi attérir sur les têtes des ennemis.

PRENEZ GARDE: Aux robots jouets, Canons qui Marchent et aux Chauves Souris Pigmées.





NIVEAU DEUX

"Le super petit homme" ou Nick comme il est connu, a été choisi pour effectuer des recherches dans la "Super Zone". Sa tâche? Arriver au sommet du "Suspire State Building" où le transporteur spatial du chateau des cauchemars se trouve. En chemin, il doit collecter le coquelicot magique, qui est un des 5 objets nécessaires pour faire dormir le "Grand Dozer".

Le voyage jusqu'au sommet est long et périlleux. De grandes abilités et des réflexes rapides seront nécessaires pour compléter votre tâche. Certains objets peuvent être collectés pour des points, d'autres peuvent être soulevés au dessus de la tête de Nick lorsqu'il peut les utiliser pour combattre ses ennemis, en lançant les objets sur eux. Il peut également utiliser ces objets pour maintenir des interrupteurs appuyés.

Lorsque Nick atteindra le sommet, une boule de couleurs tournoyante l'attendra (8 Bits: Nick trouvera une porte de sortie). En entrant, ceci le transportera dans le chateau pour attendre les autres.

CONSEILS ET SUGGESTIONS:

BALANCOIRES (Seulement 16 Bits): Même Super Nick est limité avec ses sauts. Pourquoi ne pas se saisir de quelque chose de lourd et le laisser tomber sur la scie, vous catapultant dans les airs sur des plateformes autrement impossibles à atteindre.

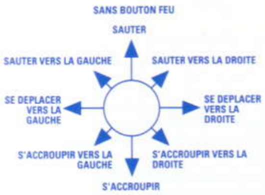
ASCENCEURS (Seulement 8 Bits): Voir Niveau un.

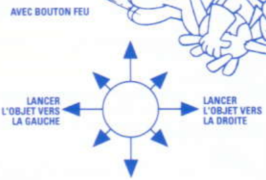
LES POUTRES SE ALANCANT: Premièrement, activer le bouton de la manière usuelle et regardez la poutre commencer à balancer, sautez dessus et vous êtes partis.

TUYAUX: Lorsque vous êtes sous, ou à l'entrée d'un tuyau, en poussant en haut ou en bas, ceci enverra Nick respectivemet au travers du tuyau et au bout de l'autre sortie.

METHODE DE CONTROLE







Le bouton feu seul se saisira ou laissera tomber un objet. Si le bouton feu est appuyé pendant que Nick est dans les airs, il secouera sa cape qui l'emportera plus haut.

PRENEZ GARDE:

Les Super Personnes (Seulement 16 Bits),  les Curieux,  les Tronçonneuses. 

NIVEAU TROIS

Potsworth

La star du spectacle "Potsworth" est, lui même, apparu, dans le rêve de chaque enfant: La Candy Zone (La Zone des Bonbons). Dans ce paradis de cakes, de glaces géantes et de barres de chocolat, Potsworth doit trouver et ramasser (8 Bits) 6 grains de chocolat, (16 Bits) 20 grains de chocolat, pour ensuite les placer dans la tasse de chocolat. Le résultat final est du chocolat chaud pour aider le "Grand Dozer" à dormir.

Seulement 16 Bits: certains d'entre eux sont tombés dans le pot de gelée. En sautant sur la gelée, cela forcera les grains de chocolat à sortir du pot et les projettera dans les airs pour que vous les collectiez. ATTENTION!! Vous ne pouvez pas apercevoir les grains à l'intérieur du pot, donc sautez sur tous. En restant sur la gelée, Potsworth commencera à s'enfoncer, donc n'arrêtez pas de sauter.

Dans sa tâche, Potsworth rencontrera beaucoup d'obstacles curieux et merveilleux. Des cakes géants qui coulent lorsque l'on marche dessus, des rivières de crème, il est plus facile de les traverser en sautant sur des gaufrettes flottantes (Seulement 16 Bits: ou lancer un objet dans la rivière et sauter dessus avant qu'il ne coule).

CONSEILS ET SUGGESTIONS:

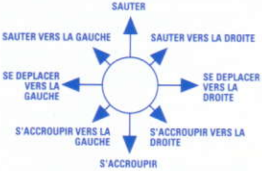
CAKES GEANTS: Ils sont visibles sur la carte, ils flottent sur la rivière et vous pouvez sauter dessus. ATTENTION!! Ils couleront si vous restez trop longtemps dessus.

FONTAINES DE SORBETS: Sauter dessus enverra Potsworth trés haut dans les airs.

SAUTS A SKIS (Seulement 16 Bits): Poussez un objet sur le bouton pour ouvrir la barrière pour le saut, ensuite vous êtes parti dans les airs.

METHODE DE CONTROLE

SANS BOUTON FEU





PRENEZ GARDE:

Les Cannes de Sucre Candy,



les Sucettes Glacées Géantes,



les Souris en Chocolat.

NIVEAU QUATRE

Carter

Carter, le plus grand artiste du monde, fait son apparition dans la Rainbow Zone (La Zone Arc-En-Ciel). Sa mission, peindre un tableau somnolent, qui, nous l'espérons, enverra le "Grand Dozer" dans un sommeil profond. Versions 16-Bit (Amiga, Atari ST, IBM PC):- pour que Carter fasse ceci, il doit trouver, premièrement, un seau. Il doit ensuite remplir le seau avec les couleurs prises au robinet de l'Arc-En-Ciel magique. Il doit ensuite transporter le seau rempli, jusqu'à la toile blanche au centre de la carte. Versions 8-Bit (Spectrum,

Amstrad, CBM 64):- il doit recueillir les morceaux du puzzle pour en faire un tableau.

LE ROBINET: (Seulement 16 Bits): Avec plus de détails, Carter doit collecter 6 gouttes, 1 à chaque robinet, qui représente chaque couleur de l'arc-en-ciel. Dès qu'il possède toutes les couleurs, il peut peindre le tableau en retournant au chevalet et en pressant feu.

BORDS DE LA PEINTURE: Le pouvoir de Carter est de dessiner n'importe quoi et de le faire vivre. Dans sa mission, il peut peindre des rebords de chaque coté de lui, ensuite, en sautant sur les rebords, il peut atteindre des endroits impossibles.

CONSEILS ET SUGGESTIONS:

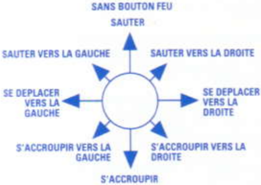
BARRIERE ELECTRIQUE: Pour franchir la barrière, Carter doit construire une plateforme sur un interrupteur qui en tournant supprimera la barrière.

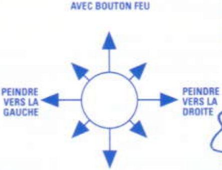
PLATEFORMES DE NUAGES: Rebondissent lorsque Carter atterri sur elles, ensuite aprés quelques secondes tombent du ciel.

TREMPOLINES: Carter peut les utiliser pour atteindre des endroits trés élevés. Plus il rebondira, plus il ira haut.



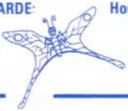
METHODE DE CONTROLE





Le bouton feu cré seulement des plateformes à ce niveau. Carter peut sauter également sur les têtes des méchants.

PRENEZ GARDE: Papillons,



Hommes Bottes en Caoutchouc,





Parapluies Volants.

NIVEAU 5

Keiko

Keiko, la magicienne du skateboard, a voyagé dans la Carnival Zone (Zone du Carnaval). Sa mission: collecter 5 flêches mystiques et un billet de un dollar. Dès qu'elle les a collectés, elle doit les apporter au centre de tir Indien où elle sera récompensée d'un géant ours en peluche que le "Grand Dozer" pourra cageoler.

Keiko devra utiliser les différents manèges de la fête foraine pour l'aider à collecter les flêches. Pour effectuer ceci, elle devra, premièrement, allumer la fête foraine en déplaçant un levier, ensuite, elle devra allumer les manèges individuels lorsqu'elle en a besoin, en poussant des poids sur le bouton.

Pour se déplacer dans la "Zone de Carnaval", Keiko doit faire voler son skateboard tout le temps en collectant des pompons d'énergie..Si le skateboard n'a pas d'énergie, il redevient normal.

LES ETOILES TOMBANTES: Le mode d'attaque de Keiko est de lâcher des étoiles depuis l'arrière du skateboard. Ces étoiles restent suspendues dans l'air pour quelques secondes avant de disparaître.

MANEGES DE LA FETE FORAINE: CONSEILS ET SUGGESTIONS

LA GRANDE ROUE: Qui, lorsqu'elle est allumée commence à tourner autour du point central. Keiko peut utiliser les nacelles pour traverser l'espace occupé par la grande roue.

LE BATEAU PIRATE: Ceci est une seule nacelle qui se balance en formant un arc de cercle de gauche à droite et et revenant. Keiko devra l'utiliser pour traverser le vide lorsqu'elle ne peut pas voler.

AUTO TAMPONNEUSES: Celles-ci se déplacent de gauche à droite et reviennent, à grande vitesse. Keiko devra préparer son saut sachant que le plancher est électrifié!!!

VOITURE SUR RAIL ET GRAND HUIT: Une fois que Keiko a déplacé l'interrupteur, la voiture sur rail ou le grand huit commenceront à ce déplacer, donc Keiko devra agir rapidement ou elle devra attendre leur retour.

METHODE DE CONTROLE





Presser la touche feu vous permet de laisser des traînées d'étoiles.

PRENEZ GARDE: Hot Dogs, Les Clowns Tueurs, Les Sucres Candy Mutants.

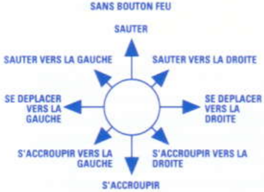


CONFRONTATION FINALE (SEULEMENT 16 BITS)

Pour cette fin, notre héro "Potsworth" doit vaincre le diabolique "Prince des Cauchemars". Potsworth aura un essai et selon le nombre de niveaux que vous aurez complété avec succès, il possédera un certain nombre de points de Bonus pour s'emparer de la potion de sommeil des mains du "Prince des Cauchemars"! Si tous les essais de Potsworth échouent, le "Prince des Cauchemars" devient le nouveau gouverneur de le "Zone des Rêves". La même destinée surviendra si vous épuisez vos "continuations" et vos "rêves".

Pour vaincre le "Prince des Cauchemars", Potsworth doit projeter des os sur sa tête (20 fois) pour l'assomer et s'emparer de la potion de sommeil. Il y a un temps limite, donc ne flânez pas. Pour rendre les choses plus difficiles, le prince a attaché 2 réservoirs contenant la potion du sommeil dans son dos, et il est armé avec un puissant pistolet à eau. Lorsque le "Prince des Cauchemars" tire sur Potsworth, celui-ci ne peut plus bouger. Si Potsworth est touché répétitivement par le jet de la potion, elle aura un effet inverse sur lui et elle le réveillera.

METHODE DE CONTROLE (SEULEMENT POUR 16 BITS)





A ce niveau, Potsworth peut lancer des os aux méchants, il peut également leur sauter sur la tête.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA & ATARI ST Insérer la disquette dans le lecteur et initialiser l'ordinateur.

SEULEMENT JOYSTICK

Touches supplémentaires:

P	PAUSE
Escape	Quitter

CBM 64 (Cassette) Appuyer sur les touches SHIFT & RUN/STOP en même temps.

CBM 64 (Disquette) Taper LOAD "*",8,1 RUN

(Cassette & Disquette) SEULEMENT JOYSTICK

Touches:

Run/Stop	Pause
Fire	Restart

SPECTRUM Taper LOAD " " ensuite appuyer sur ENTER

Les touches peuvent être redéfinies ou utilisez un joystick Sinclair ou Kempston.

F	Geler	O	A gauche
Feu	recommencer	P	A droite
Q	En haut	Espace	Feu
A	En bas		

AMSTRAD (Cassette) 464 - Appuyer sur les touches CTRL & petit ENTER en même temps
6128 - Taper / tape (ENTER)
Appuyer sur les touches CTRL & petit ENTER en même temps

(Disquette) RUN "POTSWORTH"

(Cassette & Disquette) Les touches peuvent être redéfinies ou utilisez un joystick Sinclair ou Kempston.

F	Geler	A	En bas		
Feu	recommencer	O	A gauche	Espace	Feu
Q	En haut	P	A droite		

LA HISTORIA

El dormido gobernante de La Zona del Sueño, el Grand Dozer (El Gran Dormilón) tiene un gran problema, por más que trate y trate simplemente no puede dormir y está poniendo en un peligro terrible a La Zona del Sueño pues ésta desaparecerá si su sueño no puede continuar.

El archienemigo del Dormilón (Dozer), el Principe Pesadilla es el que posee la única solución 'La Poción de Sueño' el asunto es como llevar esta poción al Gran Dozer antes de que sea demasiado tarde.

... Entra a Potsworth y Cía., es el momento de entrar en acción en una misión que podría brindar un sueño agradable o un final de pesadilla.

Por lo tanto despierta y ayuda a Potsworth, nuestro famoso canino de la tira cómica de T.V. y a sus cuatro amigos en este magnífico videojuego.

Vamos - Haz una 'historia canina' con un final feliz.

NIVEL UNO

Rosie

Rosie nuestra chica con una actitud, ha sido lanzada dentro de la zona de la caverna. El depósito gigantesco donde todos los sueños son almacenados, para poder escapar de esta pesadilla primero Rosie debe dejar libre al Gigante de Piedra, el que ha sido congelado junto con la llave de la salida en un bloque de hielo por el diabólico Principe Pesadilla.

Para dejar libre al Gigante, Rosie debe registrar la caverna franqueando cualquier obstáculo que obstruya su camino, en sus viajes debe reunir 5 partes de un ghetto blaster, estos son;

El altavoz izquierdo, el altavoz derecho, la unidad principal de cinta, dos baterías.

Lo más importante de todo es que Rosie debe recoger la antigua roca lunar con sus propiedades para adormecer ésta, debería ayudar a hacer dormir al Gran Dozer.

Una vez que todos estos objetos han sido reunidos Rosie debe; (8-Bit) regresar al comienzo, (16-Bit) encontrar nuevamente al Gigante y hacer pedazos el hielo que lo sepulta para poder completar el nivel.

CONSEJOS Y ADVERTENCIAS

TRAMPAS: Estas se derrumban bajo tus pies cuando pisas en ellas.

ASCENSOR: Al lado de cada ascensor habrá un botón , al saltar en él subirá el ascensor pero tendrás que ser increíblemente rápido para coger el ascensor cuando vaya subiendo. Por que no tratas de empujar algo encima del botón para mantenerlo oprimido?, por ejemplo un cajón, luego salta al ascensor.

CINTA TRANSPORTADORA: Primero enciéndelas luego salta y viaja en ellas. Ten cuidado con la maquinaria que cuelga a baja altura.

METODO DE CONTROL





Disparo es solamente usado para gritar al enemigo y dejarlo pasmado.

CUIDADO CON : **Juguetes robot,** **Fusiles de juguete ambulantes, Murciélagos enanos.**







NIVEL DOS

'Super Duper Man' o Nick como se le conoce en la tierra, ha sido elegido para registrar 'La Super Zona '. Su labor? Alcanzar la cima del 'Suspire State Building' (Edificio Suspire State) donde se encuentra el transportador para el castillo de las pesadillas. En el camino debe recoger la amapola mágica, ya que es uno de los 5 objetos necesarios para hacer dormir al Gran Dozer.

El viaje a la cima es largo y arriesgado. Para completar tu labor necesitarás mucha destreza y reflejos muy rápidos. Algunos objetos pueden ser reunidos por puntos y otros pueden ser elevados sobre la cabeza de Nick donde él puede usarlos para vencer enemigos lanzandoles estos objetos a ellos. También puede usar estos objetos para mantener botones presionados.

Cuando Nick alcanza la cima una bola de luces en movimiento le espera (8-Bit: Nick encontrará una puerta de entrada). Saltando en ella lo transportará al castillo para que espere por los otros.

CONSEJOS Y ADVERTENCIAS

BALANCIN (16-Bit solamente): Incluso Super Nick puede brincar sólo hasta cierta altura. Que tal si tomas algo pesado, lo dejas caer en el balancín y te lanzas como en una catapulta alto en el aire a las plataformas que de otra manera serían inalcanzables

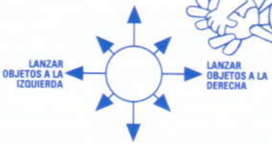
ELEVADORES (8-Bit solamente): Ver nivel uno.

VIGAS OSCILADORAS: Primero activa el botón en la forma usual y observa las vigas cuando empiezen a oscilar, salta y ya estás en camino.

CANERIAS: Cuando estás debajo de una cañería o parado sobre ella si la empujas hacia arriba y hacia abajo respectivamente enviarás a Nick a través de ella y saldrá por el otro extremo

METODO DE CONTROL







Sólo DISPARAR levantará o dejará caer un objeto.

CUIDADO CON:

Super gente (16-Bit solamente),  **El Fisgón Parkers,**  **Sierra de cadenas.** 

NIVEL TRES

Potsworth

La estrella del show ha aterrizado en persona en 'La Zona de las Golosinas' el sueño de todos los niños. En este paraíso de pasteles, helados y barras de chocolates gigantes, Potsworth debe encontrar y recoger (8pBit) 6 judías de chocolate, (16-Bit) 20 judías de chocolate, luego debe llevarlos a la taza de chocolate. El resultado final es beber chocolate para ayudar al Gran Dozer.

16-Bit solamente: Algunos de ellos han caído adentro del pote de la gelatina, rebotando en la gelatina forzará a las judías a salir del pote y una vez en el aire podrás tomarlas. TEN CUIDADO !! no puedes ver las judías dentro del pote por lo tanto salta en todos ellos. Pararse en la gelatina hará que Potsworth comienze a hundirse asi es que sigue saltando.

Durante esta tarea, Potsworth encontrará muchos extraños y maravillosos obstáculos. Pasteles gigantes que se hunden cuando se pisa en ellos, ríos de crema, estos son más faciles de cruzar si se salta sobre las galletas flotantes... (16-Bit solamente: o lanzando un objeto al río y saltando encima de él antes de que se hunda).

CONSEJOS Y ADVERTENCIA

PASTELES GIGANTES: Estos se ven por todo el mapa, están flotando en el río y se puede saltar en ellos. TEN CUIDADO!! se hundirán si te paras en ellos por mucho tiempo.

FUENTES DE SORBETE: Al saltar en éstas Potsworth será lanzado por los aires.

PISTAS DE SALTO DE ESQUI (16-Bit solamente): Empuja un objeto sobre el botón para abrir la barrera para saltar y entonces partes elevandote por los aires.

METODO DE CONTROL

SIN DISPARO





CUIDADO CON: Lollipops gigantes,



Las cañas de dulce,



Ratones de chocolate.



NIVEL CUATRO

Carter

Carter, el artista más fabuloso del mundo hace su aparición en esta zona 'La Zona del Arco Iris'. Su misión, hacer una pintura soñolienta la que 'esperamos' enviará al Gran Dozer a un sueño distante. Versión 16-Bit (Amiga, Atari ST, IBM PC):- Para que Carter haga ésto, primero debe encontrar un balde, luego debe llenar el balde con color en el grifo del arco iris. Después debe llevar el balde lleno al cuadro en blanco en el centro del mapa. Versión 8-Bit (Spectrum, Amstrad, CBM 64):- debe recoger los fragmentos del puzzle por hacer un cuadro.

LOS GRIFOS (16-Bit solamente): En más detalles Carter debe juntar 6 gotas, 1 de cada grifo, las que representan cada color del arco iris. Una vez que ha obtenido todos los colores puede pintar el cuadro regresando al caballete y presionando disparo.

PINTANDO BORDES: El poder especial que posee Carter es que cualquier cosa que pinte adquiere vida. En esta misión puede pintar bordes a cualquiera de sus costados y luego con sólo saltar a uno de ellos puede alcanzar lugares que de otra manera serían imposibles de alcanzar.

CONSEJOS Y ADVERTENCIAS

BARRERAS ELECTRICAS" Para pasar la barrera Carter debe construir una plataforma en el interruptor la que a su vez removerá la barrera.

PLATAFORMAS DE NUBES: Rebotan cuando Carter aterriza en ellas luego, después de unos pocos segundos se caen del cielo.

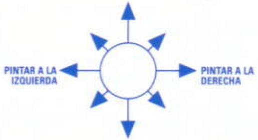
TRAMPOLINES: Carter los puede usar para alcanzar lugares altos, mientras más rebota más alto llega.

METODO DE CONTROL

SIN DISPARO



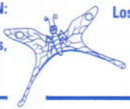
CON DISPARO





CUIDADO CON:

Las Mariposas,



Los Hombres con las Botas de Goma,





Los Paraguas Voladores.

NIVEL CINCO

Keiko

Keiko, experta del monopatín ha viajado a 'La Zona del Carnaval'. Su misión: Reunir 5 flechas místicas y un billete de dólar. Cuando ella haya reunido todo esto debe llevarlo a la partida de caza india donde será recompensada con un osito de felpa, para que el Gran Dozer abrace.

Keiko deberá hacer uso de los diferentes juegos del parque de atracciones para ayudar a reunir las flechas. Para esto primero deberá poner el parque de atracciones en movimiento usando una palanca, después a medida que los necesite deberá encender cada uno de los juegos, esto lo hace poniendo peso sobre los botones.

Para moverse alrededor de 'La Zona del Carnaval' Keiko tiene que mantener su monopatín volando por lo tanto debe reunir energía. Si no tiene energía el monopatín se convierte en uno normal otra vez.

SOLTANDO ESTRELLAS: La forma de atacar de Keiko es dejar caer estrellas por la parte de atrás de su monopatín. Estas estrellas se mantienen flotando en el aire por unos pocos segundos antes de desaparecer.

PARQUE DE ENTRETENCIONES - CONSEJOS Y ADVERTENCIAS

LA NORIA: La que al encender empieza a girar alrededor de un punto central. Keiko puede usar los vagones para atravesar el espacio ocupado por la rueda gigantesca.

BARCO OSCILANTE: Este es un simple vagón que oscila en un arco de izquierda a derecha luego de vuelta otra vez. Keiko deberá usarlo para atravesar espacios cuando no pueda volar.

WALTZERS Y COCHES CHOCONES: Estos se mueven de izquierda a derecha y vuelven otra vez a gran velocidad. Keiko deberá tomar correctamente el tiempo para saltar para saltar porque el piso está electrificado!!.

COCHES DE TELEFERICO Y CANALES ARTIFICIALES: Una vez que Keiko ha movido el interruptor el coche teleférico y el canal empiezan a moverse por lo tanto Keiko deberá ser muy rápida o deberá esperar a que regrese.

METODO DE CONTROL







Presionando disparo permite a Keiko dejar una huella de estrellas.

CUIDADO CON :

Los Perritos Calientes,



Los Payasos Asesinos,





El Algodón Dulce Mutante.

CONFRONTACION FINAL (16-BIT SOLAMENTE)

En este final nuestro héroe Potsworth tiene que vencer al diabólico Principe Pesadilla. Potsworth intentará una vez y dependiendo de cuantos niveles haya completado con éxito obtendrá la misma cantidad de tentativas extras para arrebatarle al Principe Pesadilla la poción del sueño. Si todas las tentativas de Potsworth fallan , el Principe Pesadilla se convertirá en el nuevo soberano de La Zona del Sueño. Se corre la misma suerte si se te terminan las 'continuación' y 'sueños'.

Para derrotar al Principe Pesadilla, Potsworth debe lanzarle huesos a la cabeza (20 veces) dejándolo finalmente sin sentido y arrebatandole la poción del sueño. Hay una limitación de tiempo por lo tanto no te quedes sin hacer nada. Para empeorar las cosas, el Principe Pesadilla se ha atado a la espalda con correas 2 tanques con la poción del sueño. y está armado con una pistola de agua de largo alcance. Además mientras el Principe Pesadilla le esté disparando Potsworth está inmovilizado. Si Potsworth es alcanzado varias veces por el chorro con la poción tendrá un efecto opuesto y lo despertará.

METODO DE CONTROL





En este nivel Potsworth puede disparar huesos a los antipáticos, también puede saltar en sus cabezas.

INSTRUCCIONES PARA CARGAR

AMIGA Y ATARI ST	Insertar el disco en la unidad de discos luego restaura el ordenador.	
	PALANCA DE CONTROL SOLAMENTE	
Teclas adicionales:	P	Pausa
	Escape	Abandono del juego

CBM 64 (cinta)	Presionar las teclas SHIFT y RUN juntas	
CBM 64 (disco)	Tipear LOAD'*",8,1 RUN	
(Cinta y Disco)	PALANCA DE CONTROL SOLAMENTE	
Teclas:	Ejecutar/Parar	Pausa
	Disparar	Reanudar

SPECTRUM Tipear LOAD "" luego presionar ENTER

(Cinta y Disco)
Las teclas son redefinibles o usar palanca de control Sinclair o Kempston

F	Congelar
Disparar	Reanudar
Q	Arriba
A	Abajo
O	Izquierda
P	Derecha
Space	Disparar

AMSTRAD (cinta) 464	Presionar CTRL y la tecla pequeña ENTER juntas	
AMSTRAD (disco)	RUN "POTSWORTH"	
(Cinta y Disco)	Las teclas son redefinibles o usar palanca de control	
	F	Congelar
	Disparar	Reanudar
	Q	Arriba
	A	Abajo
	O	Izquierda
	P	Derecha
	Space	Disparar

PREMIER

Hi TEC
PREMIER
Software

Hi TEC SOFTWARE LTD
P.O. BOX 299 · SHEFFIELD · S7 2EZ
FAX: 0742 580547

RANGE